# Il cane di terracotta

Cartone animato interattivo in CD-ROM

## Manuale d'uso

Sellerio editore Palermo

# Il cane di terracotta
cartone animato in CD-ROM
Dal romanzo di Andrea Camilleri

IDEAZIONE E REALIZZAZIONE
IM*MEDIA
Via de Gasperi 30 - 90146 Palermo
www.immediaonline.com - info@immediaonline.com

IDEAZIONE E PROGETTO Pasquale (Pillo) Esposito Lavina
REGIA E DIREZIONE ARTISTICA Antonio Giambanco
RESPONSABILI DI PRODUZIONE Marco Giammona, Sylvia Lombardo, Marco Mineo
ILLUSTRAZIONI Luigi Ricca
DIREZIONE E SVILUPPO SOFTWARE Andrea Raspante
MUSICHE ARRANGIAMENTI E POSTPRODUZIONE AUDIO Maestro Agrestini
COLORAZIONE Luigi Ricca, Sergio Algozzino
DIREZIONE GRAFICA E MONTAGGIO Dario Caia
GRAFICA E MONTAGGIO Mauro Bartoccelli, Emanuele Governale, Gabriele Rizzo, Emiliano Santalucia, Sergio Algozzino
ASSISTENTE ALLA PRODUZIONE Marina Kezadrì
SVILUPPO SOFTWARE Giorgio Calderone, Roberto Candela, Antonio Giosué, Giuseppe Fileccia, Roberto Merlo, Giorgio Scavuzzo

REGIA E COORDINAMENTO VOCI: IM*MEDIA

VOCI
Gigi Borruso (commissario Montalbano), Antonio Silvia
Maria Cucinotti, Giuseppe Cutino, Cocò Gulotta, Paolo La Bruna
CON LA PARTECIPAZIONE AMICHEVOLE DI MICHELE PERRIERA
SI RINGRAZIA PER LA COLLABORAZIONE Stefano Agrestini, Lucio Barcellona, Micaela Gregorini, Elisa Paloschi, Massimo Sigillò

REDAZIONE APPROFONDIMENTI E RICETTE Matteo Di Gesù

REDAZIONE PERSONAGGI Beppe Di Gregorio, Filippo Lupo del Camilleri's Fans Club
www.angelfire.com/pa/camilleri

PROGETTO GRAFICO PACKAGING Officina Oretea via Sampolo 82 - 90143 Palermo
officinaoretea@libero.it

# Il cane di terracotta

Il cartone animato interattivo "Il cane di terracotta" rappresenta una vera innovazione nel campo dell'editoria, un nuoavo modo di comunicare e di raccontare una storia, che permette al lettore-spettatore-giocatore non solo di rivivere le sensazioni provate dalla lettura di un romanzo, ma anche di interagire all'interno della storia guidando il protagonista. Al testo originale di Andrea Camilleri, sono state apportate pochissime modifiche, i dialoghi e le voci fuori campo sono interpretati di attori siciliani, le illustrazioni animate sono accompagnate da una colonna sonora pensata apposta per questa storia, il tutto nella speranza di riproporre in una maniera nuova le atmosfere create dalla penna di Andrea Camilleri.

# Installazione

aPC
Inserite il CD-ROM nel lettore e quindi cliccate due volte sul file **installa.exe** contenuto all'interno del CD-ROM (prima di lanciare l'installazione si consiglia di chiudere tutte le applicazioni aperte). Se volete potete installare il prodotto cliccando sul tasto di **Avvio/Start** di Windows, quindi sul comando **esegui** e digitare **d:\installa.exe** (laddove **d** è la lettera che corrisponde al vostro lettore CD-ROM). Automaticamente verrà creato all'interno della cartella **C:\Programmi** (o in quella che durante l'istallazione sceglierete) la sottocartella **Sellerio** che conterrà **Il cane di terracotta**.
Una volta installato potrete avviare il programma semplicemente cliccando sull'icona del menu rapido: **Avvio/Start** di Windows poi **Programmi,** quindi **Sellerio** e infine **Il cane di terracotta**.

MAC
Per prima cosa è necessario trascinare sul proprio hard disk la cartella **Sellerio** quindi è sufficiente cliccare sull'eseguibile **Il cane di terracotta** contenuto all'interno della cartella.

# Scopo del gioco

Obiettivo del giocatore è quello di guidare il commissario Montalbano alla risoluzione del mistero, non solo seguendo le piste più delicate, ma anche, facendolo comportare nella maniera più coerente con la sua pesonalità.
Ma attenzione a non commettere troppi errori, perché ad ogni sbaglio viene raccolta una *malafiura* (cattiva figura). Realizzate 12 *malafiure* Montalbano sarà costretto a ritirarsi in pensione.

# Funzionamento

Lanciato il programma, il giocatore potrà scegliere se incominciare una nuova partita o caricarne una già iniziata. In questo caso, sarà possibile riprendere dall'ultimo salvataggio effettuato. Il modo in cui il giocatore condurrà il commissario Montalbano è intuitivo, tutte le interazioni sono attivabili semplicemnete utilizzando il mouse.

I momenti di interazione sono quelli in cui il lettore-spettatore-giocatore, è il vero protagonista e da lui dipende la giusta prosecuzione della storia, e sono così riassumibili:

1) La scelta della frase

In alcuni momenti della storia si deve scegliere, tra due alternative, la frase che secondo voi il commissario Montalbano pronuncerebbe in quel momento. Fate quindi molta attenzione agli umori del commissario.

2) Cliccare su un oggetto

Quando l'animazione si ferma o viene ripetuta di continuo è il momento di interagire con l'ambiente, di perlustrare il territorio, di trovare gli oggetti necessari per proseguire le indagini. Questa fase è necessaria per andare avanti con il racconto, ma non si rischia di commettere alcuna *malafiura*. In alcuni casi il commissario Montalbano si soffermerà a leggere delle lettere: una volta lette, per proseguire, occorre cliccare sul tasto AVANTI.

3) Rubrica

In altri casi, quando l'animazione si ferma, il commissario Montalbano deve telefonare a qualcuno. Questo è il momento in cui occorre selezionare, la RUBRICA e scegliere il personaggio da chiamare.
Attenzione: In caso di errore, quando il personaggio scelto non è rilevante i quella situazione, si udirà il suono del telefono occupato, altrimenti si rischia di commettere una *malafiura*.

4) Giochi

Un'altra situazione in cui il lettore-spettatore-giocatore si troverà ad interagire in prima persona, è la risoluzione di alcuni piccoli giochi che prendono spunto direttamente dal romanzo di Camilleri. Se l'utente sarà abile, permetterà a Montalbano non solo di andare avanti nella storia, ma anche di annullare alcune *malafiure* precedentemente commesse.
**Nota Bene**: per rendere la visione del prodotto pià gradevole il puntatore del mouse è

stato reso trasparente, questo comparirà nel momento in cui è necessario intervenire. Per un corretto funzionamento si consiglia di disabilitare lo screen saver.

## L'interfaccia e il funzionamento delle singole aree

Nella parte centrale del video potrete vedere le immagini animate della storia, nella parte superiore il numero del capitolo al quale le scene si riferiscono e la barra della *malafiura*, nella parte inferiore, vi sono i pulsanti riguardanti l'area di consultazione, l'area di navigazione e l'area funzionale.

Area di consultazione

*Ricette*
All'interno di questa sezione verranno presentate le ricette relative ai piatti che nel corso dell'avventura il commissario Montalbano si troverà a gustare. Procedendo aumenterà il numero delle ricette consultabili.

*Approfondimenti*
In diversi casi durante il racconto, l'autore compie riferimenti più o meno espliciti a libri, autori e situazioni particolari, in questa sezione verranno raccolte le relative schede.

*Personaggi*
Per aiutare correttamente il commissario Montalbano bisogna anche capire le persone con le quali si ha a che fare. Le schede dei personaggi possono fornire indizi molto utili.

*Rubrica*
Vedi sopra.

Area di navigazione

*Indietro*
Consente di tornare indietro per rivedere la scena che si è appena vista. Può essere utile per prendere nuovi spunti ma non vi permetterà di ripetere le parti in cui è presente una interazione.

*Avanti*
Consente di saltare una scena già visualizzata.

Area funzionale

*Cambia*
Il suo impiego lo scoprirete nel corso della storia e consentirà di alternare diverse indagini del commissario.

*Salva*
Il cartone animato interattivo può essere letto-visto-giocato da più persone. Per salvare la partita basterà cliccare sul tasto salva e digitare il nome del giocatore o del livello della partita. In questo modo potete riprendere la partita in un secondo momento, semplicemente riavviando il cartone animato interattivo e selezionando il nome che avrete dato alla partita che si intende continuare.

*Esci*
Questo tasto consente di uscire dal gioco.

2000 © Sellerio editore Palermo

Avvertenze su copyright e diritto d'autore
Il software è protetto dalle leggi italiane e internazionali. In base ad esse è quindi vietato decompilare, disassemblare, ricostruire il progetto originario, copiare, manipolare o comunque utilizzare in qualsiasi modo il software di Il cane di terracotta. Cartone animato interattivo.
Analogamente leggi italiane ed internazionali su copyright e Diritti d'Autore proteggono il contenuto di Il cane di terracotta. Cartone animato interattivo, sia esso testo, suoni, immagini ferme o in movimento. Ne è quindi espressamente vietata la diffusione, anche parziale, con qualsiasi mezzo.

Ogni utilizzo dei contenuti de Il cane di terracotta. Cartone animato interattivo, diverso da quello personale, deve essere autorizzato per iscritto da:
Sellerio editore via Siracusa 50 Palermo
www.sellerio.net - info@sellerio.net

Ideazione e realizzazione

Made with Macromedia is a trademark of Macromedia, Inc.